

淡江大學 112 學年度第 1 學期課程教學計畫表

課程名稱	數位內容整合專題 (一)	授課 教師	田詩薇 TIEN, SHIH-WEI
	INTEGRATED PROJECT IN DIGITAL CONTENT (I)		
開課系級	資傳三 C	開課 資料	實體課程 必修 單學期 3學分
	TAIXB3C		
課程與SDGs 關聯性	SDG4 優質教育 SDG9 產業創新與基礎設施 SDG12 負責任的消費與生產 SDG17 夥伴關係		
系 (所) 教 育 目 標			
一、強化專業知識與倫理。 二、訓練實務知能與技能。 三、開發創意思維與潛能。			
本課程對應院、系(所)核心能力之項目與比重			
A. 能理解資訊傳播基本學理。(比重：5.00) B. 能分析資訊與解讀資訊意義。(比重：5.00) C. 能運用資訊傳播實務技術與工具。(比重：5.00) D. 能善用美學知識與創造力。(比重：5.00) E. 能知曉資訊傳播產業發展趨勢。(比重：5.00) F. 能企劃與執行資訊傳播專案。(比重：75.00)			
本課程對應校級基本素養之項目與比重			
1. 全球視野。(比重：10.00) 2. 資訊運用。(比重：20.00) 3. 洞悉未來。(比重：5.00) 4. 品德倫理。(比重：5.00) 5. 獨立思考。(比重：20.00) 6. 樂活健康。(比重：5.00) 7. 團隊合作。(比重：30.00) 8. 美學涵養。(比重：5.00)			

課程簡介	本課程結合數位敘事案例與資訊傳播理論，討論如何發想、蒐集、延展並整合數位內容。透過實作練習，廓清適合適性的整合方法。課程定位為「瞭解數位內容變化之進階課程」，著重參與式學習，設有業師講座、體驗行銷類競賽等實作內容。				
	This course will bring an expansive understanding of theoretical and practical knowledge with core concepts. Apply theories of information communication, refer to cases, familiarize yourself with the methodology, and try to develop a digital content-oriented project. The course will deliver you contemporary insights that can be applied to project management.				
本課程教學目標與認知、情意、技能目標之對應					
將課程教學目標分別對應「認知（Cognitive）」、「情意（Affective）」與「技能(Psychomotor)」的各目標類型。					
一、認知(Cognitive)：著重在該科目的事實、概念、程序、後設認知等各類知識之學習。					
二、情意(Affective)：著重在該科目的興趣、倫理、態度、信念、價值觀等之學習。					
三、技能(Psychomotor)：著重在該科目的肢體動作或技術操作之學習。					
序號	教學目標(中文)			教學目標(英文)	
1	有能力選擇感興趣之理論，參照個案，以相應方法企劃數位內容專案。			Students can apply theoretical concepts to plan and execute marketing projects.	
教學目標之目標類型、核心能力、基本素養教學方法與評量方式					
序號	目標類型	院、系(所) 核心能力	校級 基本素養	教學方法	評量方式
1	認知	ABCDEF	12345678	講述、討論、發表	作業、討論(含課堂、線上)、報告(含口頭、書面)
授 課 進 度 表					
週次	日期起訖	內 容 (Subject/Topics)			備註
1	112/09/11~ 112/09/17	課程設計討論 / 課程練習：自我感性敘事			
2	112/09/18~ 112/09/24	內容的邏輯：現代性 / 課程練習			
3	112/09/25~ 112/10/01	內容的客體：空間 / 課程練習			
4	112/10/02~ 112/10/08	業師講座：手機影像敘事與標題創作 / 課程練習			
5	112/10/09~ 112/10/15	內容的客體：製造空間 / 課程練習			
6	112/10/16~ 112/10/22	內容的材料：剛性素材 / 課程練習			

7	112/10/23~ 112/10/29	內容的材料：彈性素材 / 課程練習	
8	112/10/30~ 112/11/05	內容的運用：設定編排 / 課程練習	
9	112/11/06~ 112/11/12	期中報告：物的小劇場	
10	112/11/13~ 112/11/19	敘事的主體：人、生物、器械 / 課程練習	
11	112/11/20~ 112/11/26	敘事的關懷：問題界定與核心價值 / 課程練習	
12	112/11/27~ 112/12/03	敘事的意境：突破、留白、跨域多維 / 課程練習	
13	112/12/04~ 112/12/10	整合：原型敘事與複雜化	
14	112/12/11~ 112/12/17	期末企劃方案初步討論	
15	112/12/18~ 112/12/24	整合：推進方案	
16	112/12/25~ 112/12/31	整合：落實方案	
17	113/01/01~ 113/01/07	期末企劃方案發表	
18	113/01/08~ 113/01/14	自主學習：Teams讀書會 Myth, Agency and Injustice in a Digital World	
課程培養 關鍵能力		資訊科技、人文關懷、問題解決	
跨領域課程		STEAM課程(S科學、T科技、E工程、M數學，融入A人文藝術領域)	
特色教學 課程		專案實作課程 專題/問題導向(PBL)課程	
課程 教授內容		邏輯思考	
修課應 注意事項		1. 個人課堂參與占比30% (8次練習, 自評8%, 師評22%) 2. 個人作業占比25% (2次講座心得10%+期中報告15%) 3. 分組實作占比30% (進度完成20%+內容完整度10%) 4. 出席占比15% (不定期點名, 告假請用學校假單, 可次堂補單)	
教科書與 教材		自編教材:簡報、講義 採用他人教材:講義 教材說明: 自主學習週讀本: Couldry, N. (2014). Inaugural: A necessary disenchantment: Myth, agency and injustice in a digital world. The Sociological Review, 62(4), 880-897.	
參考文獻			

學期成績 計算方式	◆出席率： 15.0 % ◆平時評量：30.0 % ◆期中評量：25.0 % ◆期末評量：30.0 % ◆其他〈 〉： %
備 考	「教學計畫表管理系統」網址： https://info.ais.tku.edu.tw/csp 或由教務處 首頁→教務資訊「教學計畫表管理系統」進入。 ※不法影印是違法的行為。請使用正版教科書，勿不法影印他人著作，以免觸法。